



Tri RPG

Tri é um sistema minimalista de RPG, para aventuras curtas e de demonstração. O objetivo é que o sistema inteiro (possivelmente incluindo alguma adaptação para algum cenário) caiba em 4 páginas.

O nome foi escolhido por ser curto, pelo fato de os elementos do jogo serem sempre em número de 3 e por "Tri" ser um bom prefixo para quem quiser fazer uma adaptação utilizando estas regras.

Estes sistema é oferecido sob Creative Commons – Atribuição – Compartilhamento pela mesma licença e você pode adaptá-lo à vontade.

Atributos e Vitalidade

Cada personagem possui 3 atributos, que podem variar dependendo da ambientação, mas no geral são: Corpo, Mente e Espírito. Determinam essas 3 condições do indivíduo e variam de 1 a 6.

O número de atributo é o máximo de bolas de vitalidade para aquele atributo (por exemplo, se o personagem tem Mente 3, terá 3 bolinhas na ficha). Sugestão: desenhe as bolinhas de caneta e use lápis para marcar X quando elas forem sendo perdidas.

Ao marcar todas as bolinhas de um dos 3 atributos o personagem morre ou entra em coma, à escolha do mestre. Se perder todas dos 3, morre.

Domínios, Itens e Manobras

Domínios são um meio termo entre classes de personagem ou profissões e perícias ou conjuntos de habilidades. Cada domínio está ligado a um atributo. Os personagens podem ter até 3 domínios, que podem crescer até valor 6. Habilidades como Karate, Contabilidade e Dobra de Ar são exemplos de domínios. São características que definem o personagem.

Itens como armas precisam estar vinculados a um domínio para serem utilizados. Manobras são técnicas específicas daquele domínio e sempre estão ligadas a algum domínio do personagem.

Essas ligações são feitas traçando-se uma linha na ficha entre as bolinhas que representam, por exemplo, o domínio e o atributo associado.

Peculiaridades

São traços e curiosidades da personalidade do personagem, servindo tanto para ajudar na interpretação quanto para inspirar o mestre a usar essas características nas aventuras.

Testes de Atributo e Domínio

Tri permite dois tipos de testes, mas tente utilizar apenas um por sessão de jogo.

Dados: teste de atributo com um dado comum (6 faces) tentando um valor menor ou igual ao do atributo. Teste de Domínio com duas rolagens separadas, uma de 1d contra o atributo e outra (também 1d) contra o domínio.

Cartas: para o teste de atributo dobre o valor do atributo e tire uma carta, tentando atingir esse valor ou menor. Para teste de Domínio, some o atributo com o domínio e sorteie uma carta contra esse valor. A=1, J=11, Q=12 e K=13. Lembre-se de repor sempre a carta tirada e frequentemente reembalarhar (ao menos a cada 7 testes).

Ataque!

Cada ataque exige um teste de domínio apropriado. Cada golpe preenche uma bolinha da vitalidade do alvo (mais de uma em casos especiais se o mestre determinar, ou dependendo do item ou manobra especial).

Caso você não tenha domínio apropriado, pode tentar contra o atributo simplesmente. Para dados, jogue 2d contra o atributo. Para cartas, tire uma carta sem dobrar o atributo antes. Nesse caso o dano será de 1 bolinha apenas.

Níveis e Evolução

Ao fim da aventura o mestre distribui pontos de experiência entre os jogadores. Pegue esses pontos e divida pelo nível atual do seu personagem. O resultado é o número de bolinhas de evolução que você vai marcar. Ao marcar todas, você passa de nível: pegue uma ficha nova e escolha 1 atributo ou domínio para diminuir 1 ponto. Você poderá gastar 2 outros pontos em 2 elementos diferentes: aumentando atributo ou domínio em 1 até o máximo de 6 ou acrescentando nova manobra à ficha.



Criticidade

Se você pretende ensinar aventuras com muitos combates, é recomendável que adote alguma regra de dano e falha críticos, efeito aleatório que torna combates mais divertidos.

Em Tri, você pode considerar acerto crítico quando os 2d resultarem em 1+1 ou quando a carta tirada for um Ás de naipe vermelho. Analogamente, falha crítica sendo 6+6 ou Rei (K) de naipe vermelho. A limitação do naipe é para aproximar estatisticamente a chance de acerto e falha com cartas do que é com dados (é só uma aproximação, ainda fica diferente).

Em acerto crítico, o mestre pode potencializar o efeito de maneira narrativa, recompensando o jogador com algum elemento importante ou dobrando o dano causado. Em caso de falha crítica, o golpe pode atingir um aliado, o personagem pode machucar a si mesmo, pode perder a arma temporariamente. O mestre decide.

Criação de Personagens

Para criar um personagem de nível 1, você parte de 13 pontos de personagem a serem gastos da seguinte forma:

- Cada atributo pode receber de 1 a 4 pontos
- O personagem pode ter de 1 a 3 domínios, sendo que cada um deve ter entre 1 e 4 pontos gastos
- O personagem pode conhecer até 3 manobras. Cada manobra custa 1 ponto de personagem

Itens, peculiaridades e outros dados podem ser definidos à vontade, mas com supervisão do mestre para evitar abusos.

Para criar personagens de mais de 1 nível, basta acrescentar 1 ponto de personagem por nível e utilizar os limites máximos 6 ao invés de 4 para atributos e domínios.

Derivados

Se você pretende publicar seu próprio Tri, pode adaptar à ambientação que quiser. Caso a ambientação caiba em uma página A5, você pode substituir esta página (que é o verso da página de regras básicas) pela do seu cenário e o seu Tri continuará enxuto, leve e prático.

Esta página dá algumas dicas para mestres e criadores de trabalho derivado. Caso você não faça ideia do que é um RPG de mesa, este material será insuficiente. Recomendo que procure RPGs consagrados e também disponíveis opcionalmente em forma gratuita: Sistema Daemon, Tagmar 2, Old Dragon e 4D&T. Depois você volta para o Tri.

Tratamento de Testes

Tenha sempre em mente que o objetivo do jogo é a diversão. Por isso, evite testes desnecessários. Nos testes necessários, você pode beneficiar determinadas ações ou jogadas em benefício da história. Tradicionalmente isso era feito jogando-se os dados escondido dos jogadores. Em Tri você pode simplesmente acrescentar +1 ou +2 no valor de teste, colocando como um "bônus narrativo" para os jogadores que descrevem bem suas ações, de forma consistente, criativa e a contribuir com a diversão de todos e com a criação de uma boa história.

Apenas tenha cuidado para não errar a mão e terminar privilegiando um jogador sobre os demais. Mesas com "queridinho do mestre" ficam chatas..

Corpo, Mente e Espírito?

Se você tem experiência com outros sistemas de RPG talvez tenha estranhado a escolha dos 3 atributos. Essa configuração veio de uma sequência de criações de sistemas pouco conhecidos de RPG anteriores (XR e AKS mais especificamente). Embora simplista, acredito que a configuração cubra bem. Para complementar é que existem campos como Peculiaridades.

Sobre pontos de vida, os que realmente importam são os físicos. Pontos de vida mentais e espirituais podem ser utilizados como "bateria" para magia, poderes psíquicos e ações similares.

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES

Tri Ficha de Personagem

Nome: _____ Jogador: _____

Aparência: _____

Vitalidade
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

Corpo _____ ○
Mente _____ ○
Espírito _____ ○

Domínios
 _____ ○
 _____ ○
 _____ ○

Nível ○○○○○○
 ○○○○○○

Manobras

Ítens

PECULIARIDADES